CONEXÃO #2 FATE

fantasia clássica

Fate ao estilo "escola véia"

+ **Raças e Clásses Básicas**

  tudo pronto para
  facilitar o seu jogo

+ **Sistema de Magia**

  uma nova abordagem
  sobre a utilização de poderes

+ **O Destino do Dragão**

  conheça essa criatura incrível!

Fábio Silva

apoio:

EDIÇÃO 2 - novembro de 2015

IDEALIZADOR E EDITOR
Fábio Silva

CAPA
Fábio Silva

Ilustração
Paper Drake - por Butterfrog

Versão
1.0.1
04.11.2015

www.conexaofate.com.br

apoio:

Conteúdo

Editorial

Depois de um retorno positivo da primeira edição, nasce uma nova publicação de suporte continuo - e regular (apesar do atraso na entrega dessa edição - mea-culpa). Conexão Fate está tomando a forma de uma revistinha, oficialmente.

A galera baixou, jogou e aprovou. Claro, vieram as críticas construtivas (e mais uma vez eu falhei na quantidade de ilustrações - mea-culpa) e isso ajudou bastante a melhorar a qualidade.

De qualquer forma, o objetivo foi alcançado: ajudar jogadores e narradores a explorar o Fate.

Nessa edição, exploramos um pouco as possibilidades da Fantasia Medieval. Estilo, raças, classes, magia, masmorras e tesouros para seu grupo usufruir de aventuras infinitas. Talvez você não concorde com alguns pontos, ou ache que funciona melhor de outra maneira. Tente e modifique; essa é a beleza da coisa.

Use o material aqui como base para criar o seu próprio ou então como fonte para começar uma mesa rápida, sem se preocupar muito em perder tempo pensando sobre como cada detalhe deve funcionar.

Aperfeiçoe as ideias e busque os grupos online para debater os pontos altos e baixos do que usou aqui e de suas próprias ideias. Mas continue a jogar e a fortalecer o RPG.

Espero que usar esse material seja tão divertido quanto foi para nós produzi-lo.

+4 a todos.

Fábio Silva

Fate Fantástico!

Por Fábio Silva

Desbravar masmorras, enfrentar monstros e encontrar tesouros. Isso soa familiar a qualquer jogador de RPG, mesmo os que não estão intimamente ligados ao gênero da fantasia medieval. É um estilo que se tornou famoso graças a *Dungeons and Dragons*, mas há incontáveis títulos que propõe diferentes experiências. E porque seria diferente com o Fate? Vamos dar uma olhada em como explorar os elementos da fantasia clássica, bem ao estilo "escola véia".

A Fantasia Como a Conhecemos

O segredo do Fate, e com um tempo você vai pegando isso, é analisar o que o sistema já possui e como podemos usar isso a favor do estilo que pretendemos narrar, antes de pensar em modificar demais ou criar algo. Heróis e dragões, aventuras e jornadas épicas? Vamos ver o que podemos fazer.

O Modelo Clássico

Nada mais nostálgico que os primórdios dos jogos de contar história, com livros gigantes e ilustrações saudosas. Se você joga há pouco tempo talvez não conheça, ou conheça pouco através da internet ou daquele seu amigo fissurado em colecionar antiguidades. De qualquer forma, vamos avaliar as principais características que movem uma partida de fantasia medieval e estudar as possibilidades dentro do Fate.

Os elementos mais notáveis são: as diferentes raças e classes, evolução, recompensa e magia. Claro que esses não são os únicos ingredientes de um cenário nesse estilo, mas são os que saltam à vista. Alguns desses já são abordados no **Fate Básico**, mas vamos explorar melhor algumas opções.

Raças e Classes

Se você já participou de uma partida de fantasia, estará bem familiarizado com esses termos. Alguns, os mais novos neste estilo de jogo, podem se perder um pouco sobre o que isso significa.

A raça de um personagem descreve o que ele é - sua cultura, origem, talvez até mesmo costumes e crenças. Em jogo, essas características se enquadram como o talento natural do personagem.

A classe indica profissão ou campo de conhecimento do personagem. É aquilo que ele se dedicou, treinou e é realmente bom, identificado por um grupo de conhecimento em que o personagem é especialista.

Você pode representar isso apenas através de aspectos, se deseja um jogo mais simples e focado na história do que nos próprios personagens; com temas como a conquista da esperança de um povo devastado ou a jornada para descobrir porque a magia desapareceu.

Um personagem com o aspecto ***Elfo da Floresta dos Carvalhos*** poderia invocá-lo quando alguma característica importante dos elfos estivesse em jogo, como para receber um bônus em testes de visão, sobrevivência, conhecimento elfico, natureza, etc.

O mesmo pode-se dizer para a classe. Possuir o aspecto ***Gatuno furtivo e sabichão*** poderia facilitar em situações de ladinagem, como bater carteiras, ser furtivo, levar alguém na conversa, arrombar uma fechadura, etc.

Claro que o Narrador também teria grandes oportunidades para forçar esses aspectos contra os jogadores. Um personagem com o aspecto ***Feiticeiro e sábio de espírito livre*** poderia arrumar grandes problemas em locais onde a magia não é bem vista, ou o próprio ***Elfo da floresta dos Carvalhos*** poderia conseguir algumas inimizades em uma cidade de anões.

Fora isso, talvez o grupo concorde que, para representar algumas classes e raças, é obrigatório possuir algumas perícias. Os Elfos possuírem Conhecimento ou os ladinos escolherem ao menos Roubo e Furtividade, seguindo a mesma regra para as façanhas. Alguns

Narradores podem achar interessante que ao menos uma das três façanhas gratuitas disponível na criação do personagem seja dedicada a representar uma habilidade especial do personagem, seja da classe ou da raça.

Para representar melhor a saúde dos Anões, por exemplo, poderia criar uma façanha como ***Vigor de um touro*** recebendo um bônus em jogadas contra envenenamento ou mesmo ignorando os efeitos do cansaço de uma longa jornada. Ou ***Golpe traiçoeiro*** para um gatuno, permitindo realizar um ataque com bônus quando possuir um aspecto de situação que represente a impossibilidade do adversário notá-lo. Se os jogadores não estiverem tão seguros sobre as diferenças raciais e de treinamento de uma profissão para outra, talvez possam buscar referências em clássicos da literatura fantástica ou mesmo em outros jogos.

Essa seria a forma mais simples para a definição de raças e classes em Fate, permitindo iniciar o jogo rapidamente. Mais à frente, no artigo *A Diversidade Heróica,* você encontrará uma modificação usando a forma de extra, mostrando uma maneira completa de definir esses traços.

Evolução do Personagem

Todo aventureiro aprende algo, seja por estudo, ensinamentos ou sentindo na pele. Esse é um dos pontos mais notórios em jogos clássicos, que em geral é representado na evolução por níveis, e claro, dentro do contexto da própria história.

Como pode notar, o Fate trabalha um pouco diferente. Não há níveis ou tabelas, mas sim marcos. Cada marco é um ponto importante na história que os jogadores alcançaram com certo sacrifício. Alguns definem isso por sessões, sendo um marco menor alcançado em uma sessão, um marco significante em duas ou três e um marco maior em quatro ou cinco sessões de jogo.

Porém, vejamos uma forma concreta de definir as conquistas dos personagens, ainda usando os marcos. Façamos da seguinte forma:

O personagem consegue um marco menor quando ao menos um dos seguintes pontos é alcançado:

- O jogador aceita forçar aspectos ao menos duas vezes na sessão;
- O personagem sofre estresse físico ou mental;
- O personagem sofre uma consequência suave;
- O personagem derrota ao menos um PdN sem importância (capanga);
- O jogador é bem sucedido a um custo.

O personagem consegue um marco significante quando ao menos um dos seguintes pontos é alcançado:

- O personagem sofre uma consequência moderada ou severa;
- Derrota ao menos um grupo de capangas;
- O personagem derrota ao menos um PdN de suporte.

O personagem consegue um marco maior quando ao menos um dos seguintes pontos é alcançado:

- O personagem sofre uma consequência extrema;
- O personagem derrota um PdN importante;
- O jogador é derrotado por um PdN importante.

Perceba que cada marco pode ser alcançado se o personagem conseguir ao menos um dos pontos sugeridos (conseguir mais de um ponto não implica em receber mais de um marco). Todos eles tratam-se de marcos individuais, ou seja, o que um personagem alcança serve apenas para ele e não para o grupo. A exceção é para os pontos onde o marco é alcançado caso derrote algum tipo de

inimigo (derrotar um ou um grupo de capangas, PdN sem importância ou um PdN importante). Nesses casos, todo o grupo alcança o marco.

Por padrão, as alterações que cada marco propõe são realizadas ao fim da sessão. Porém, permitir que isso seja feito ao fim da cena onde o marco ocorre, na primeira oportunidade que os personagens possuírem para repousar, é algo interessante.

A ideia é que os personagens alcancem um marco (seja menor, significativo ou maior) a cada sessão. Isso ajuda os jogadores a manterem o foco em seus personagens, na história e em como eles podem se aventurar para conquistar mais "experiência".

Evoluindo... do primeiro nível?

Aventureiros em primeira jornada conhecendo o mundo e enfrentando perigos com pouca experiência e bastante coragem. Se deseja simular o estilo clássico onde os personagens iniciam no "nível 1", tente algumas pequenas alterações na criação de personagem.

Use apenas três aspectos iniciais:

Origem: Esse aspecto representa a raça do personagem. Ele define de onde o personagem veio, quais seus costumes e a qual cultura está ligado. ***Anão das montanhas frias***, ***Meio-Orc e meio-simpático***, ***Meu orgulho elfico é meu guia***, ***Halfling de aparência dura e bom coração***.

Conceito: Esse continua tendo o mesmo sentido que é apresentado no Fate Básico e FAE (Fate Acelerado). Define a profissão, ou classe, do personagem. ***Cara de bobo e coração de ladino***, ***Guerreiro com próprio código***, ***Mago em busca de conhecimento***, ***Clérigo à serviço do bem***.

Dificuldade: Também, a mesma coisa, mas pode ser algo direcionado a alguma característica interessante da raça ou classe. ***Anões não têm tratos com Elfos***, ***Um bom ladino sempre procura mais um pouco***, ***Nunca nego um pedido de socorro***, ***Gosto de queimar coisas***.

Os próximos aspecto podem ser adquiridos ao se alcançar um marco significante ou maior, de acordo com o julgamento do narrador. Estes devem refletir a experiência ou posses que os personagens alcançaram durante o jogo. Algo bem interessante é permitir que os jogadores descubram e criem aspectos relacionados a itens especiais, ao descobrir o valor de tais e sua conexão intima com os mesmos.

Com relação às perícias, use a pirâmide normalmente, com a mais alta tendo o nível +4. Para jogos mais difíceis, baixe o nível da perícia mais alta para +3 (ou seja, inicie a piramide pelas duas caixas de perícias Bom +3 e anule a +4). Ambas as opções permitem personagens bem versáteis, com 9 a 10 perícias, e fornece a espectativa para que os personagens queiram melhorar alcançando marcos.

Recarga e façanhas iniciais são reduzidos para dois e o jogador não pode trocar sua recarga por uma façanha extra. Novas façanhas só poderão ser alcançadas quando conseguir um marco maior.

Perícias

Para se enquadrar melhor ao gênero, algumas perícias mudam sua funcionalidade e algumas tiveram seu nome alterado. Por exemplo, Condução passa a ser Animais, que representa o cuidado e a convivência com animais domesticáveis e selvagens não agressivos; desde treinar cães a domar cavalos - o que inclui montar. Segue abaixo a lista com as alterações; perícias que não aparecerem aqui, continuam com o seu funcionamento como é mostrado no Fate Básico.

Animais - Esta perícia substitui Condução. Desde os cuidados básicos, incluindo os primeiros socorros, ao treinamento e convivência, incluindo montar.

Exemplo de Façanha:

Companheiro animal: Você treinou um animal que lhe obedece e está a seu lado mesmo nas situações mais perigosas. Ele possui-

rá sua própria planilha com um aspecto e duas perícias que represente suas habilidades, de acordo com a raça. Ele possui duas caixas de estresse físico e nenhuma consequência. O animal evolui junto com o dono, podendo comprar façanhas e melhorar ou mesmo acrescer perícias.

Ofícios: A perícia ofícios abrangerá a manutenção e execução de uma profissão. Em alguns casos pode ser trabalhos manuais, como o artesanato, ou trabalhos gerais com ferro e madeira (espadas, arcos, flechas, carroças, barcos, etc).

Exemplo de Façanha:
Forja Mágica: Você pode adicionar, em um objeto, uma magia que você conheça e consiga executar. Isso é válido também para poções, mas não para coisas orgânicas (você não pode enfeitiçar uma comida ou criatura viva, por exemplo).

Conhecimento: Em um mundo fantástico onde a magia é uma realidade, a perícia conhecimento é usada como base para os testes de magia.

Exemplo de Façanha:
Feiticeiro Mirim: Você precisa ter um aspecto que represente sua ligação com a magia. Com essa façanha, você pode usar a perícia Conhecimento com efeitos mágicos de acordo com a sua especialidade para Criar Vantagem ou Superar, mas você não pode realizar ataques ou defender. Os efeitos mágicos devem ser debatidos na mesa, para haver concensso. Talvez você possa conjurar pequenas chamas, plantas, animais ou outras coisas apropriadas, de acordo com a área de especialização.

Equipamentos

Uma das maiores ambições dos jogadores: equipamentos eficientes. No Fate Básico, no capítulo Extras, é apresentado uma excelente regra para lidar com armas e armaduras. Abaixo, temos uma adequação resumida para uma ambientação medieval e algumas abordagens sobre itens especiais.

Armas

Cada arma pode causar estresse extra, além das tensões conseguidas. A quantidade desse estresse extra causado depende do tipo de arma que você estiver usando, sendo:

1 de estresse: Armas de lâmina pequena ou de contusão como facas, porretes, dardos, chicotes, shirukens, luvas com cravos, machadinha, machado de arremesso, etc.

2 de estresse: Armas de lâminas médias ou pontiagudas como espadas curtas, azagaia, lança curta, sabre, cimitarra, funda, mangual pequeno, arco curto, besta leve, machado pequeno, etc.

3 de estresse: Armas de lâminas grandes e razoavelmente pesadas como espada longa, espada larga, martelo de combate, magual, arco grande, etc.

4 de estresse: Armas de lâminas grandes e muito pesadas como espada de duas mãos, maça pesada, martelo de guerra, picareta, etc.

Armaduras

As armaduras têm o efeito de absorver o dano, que são as tensões do ataque mais o estresse causado pela arma, subtraindo a quantidade de estresse causado a um indivíduo. A área de cobertura de uma armadura é bem grande, então é pouco provável que um golpe acerte um mesmo lugar duas vezes, ou mesmo se isso acontecer, não chega a ser algo significativo para considerar que a armadura "quebrou". Mesmo assim, um sucesso com estilo em um ataque pode gerar um impulso como "***Folga na armadura***" que pode ser forçado.

Absorve 1 de estresse: Armaduras de materiais frágeis ou simples como roupão acolchoado, gibão de couro, corselete de couro, etc.

Absorve 2 de estresse: Armadura de metal com fabricação simples como a camisa de cota de malha, brunea, etc.

Absorve 3 de estresse: Armaduras que cobrem grande parte do corpo ou fabricadas com placas como o roupão de cota de malha, loriga segmentada, cota de talas, etc.

Absorve 4 de estresse: Armadura que cobrem todo ou boa parte do corpo, são fabricadas de ligas de metal ou são reforçadas como meia armadura, armadura completa, armadura de batalha, etc.

Escudos

Apesar da pouca variedade, e alguns até mesmo depositam pouca credibilidade na proteção que um escudo pode oferecer, eles fazem parte do arsenal de muitos aventureiros e podem quebrar um galho nas horas mais inesperadas. No caso, o escudo permite que você use Lutar para se defender contra ataques a distância (arcos, funda, etc) e adiciona um de extresse físico extra, além de um aspecto para os escudos mais fortes, que pode ser invocado em jogadas de defesa.

Adiciona +1 de estresse físico: São escudos menores e medianos feitos em madeira com pouco ou nenhum reforço em metal como o broquel, escudo triangular, escudo pequeno de madeira, etc.

Adiciona +1 de estresse físico e o aspecto *Meu escudo é meu amigo*: Estes são escudos grandes e de material forte, sendo parcial ou totalmente de metal ou bem reforçado como o escudo grande de combate, escudo de metal, muralha, etc.

Bugigangas e Utensílios

Quem acha que vida de aventureiro é só matar monstro e recuperar tesouro pode se complicar na hora de acampar ou cruzar uma montanha perigosa. Abaixo, vamos falar um pouco sobre como trabalhar itens gerais e alguns especiais.

Itens comuns: A maioria dos itens não precisa ser listado, mas o narrador, junto com os jogadores, podem encontrar formas interessantes de trabalhar os itens mais comuns para um aventureiro. É razoável considerar que cada personagem posui as ferramentas básicas para sua profissão ou classe, e é bastante comum algumas raças possuírem peculiaridades sobre o tipo de equipamento que costumam usar. As ferramentas de arrombamento e desarmar armadilhas de um ladino (ou mesmo tudo o que é necessário para montar uma armadilha simples) ou anões que possuem equipamentos básicos para manutenção de itens de metal.

Se em algum momento durante o jogo um dos personagens desejar algo que seria incomum a ele possuir, o narrador pode exigir uma rolagem de criar vantagem com a perícia Recursos para saber se ele adquiriu o item desejado, criando um aspecto de situação. A dificuldade na rolagem depende de quão exótico ou incomum o item seria para os personagens ou para a situação. Se, por exemplo, os aventureiros se perdem na estrada e acabam esbarrando com uma cidade estranha, talvez queiram possuir um mapa da região. Algo bem incomum (e bastante conveniente) que poderia ter uma dificuldade +4 ou mais. O narrador poderia exigir uma rolagem de Recursos para os jogadores tentarem criar o aspecto ***Aqueles mapas comprados a um ambulante*** e invocar esse aspecto para tentar identificar ou se encontrar (quem sabe, sair dali e voltar ao caminho desejado) com uma rolagem de Conhecimento, Percepção, etc., ou outra perícia apropriada.

Invocando por um item: Uma segunda opção, usando o mesmo princípio, é invocar um aspecto do personagem, talvez o aspecto de classe ou de raça, para posuir um item que seja razoavelmente raro para ele. Nesse caso, ao gastar um ponto de destino para ativar o aspecto, o personagem "lembra" de onde colocou o item, em meio às suas bugigangas. Se o item for bastante incomum, o narrador pode exigir dois pontos de destino ou mais. É uma boa oportunidade para forçar também ("Você possui o item, mas...").

Itens com aspectos: Alguns itens podem ser importantes ou poderosos o suficientes para possuírem seus próprios aspectos. Um anel que possui ***O olho da coruja*** pode permitir que um personagem invoque o aspecto, quando está usando ele, para poder enxergar, algumas zonas de distância, na escuridão ou um manto elfico que tem uma ***Presença poderosa*** pode ser invocado em situações diplomáticas.

Itens mágicos: Esses itens possuem o mesmo princípio apresentado acima, tendo aspectos permanentes que podem ser invocados ou fornecendo aspectos de situação ao portador (ou a terceiros que possam ser beneficiados). Itens mais poderosos podem possuir até mesmo barra de estresse e perícias, se forem inteligentes. Uma poção mágica pode fornecer o aspecto de situação temporário ***Invisível aos olhos mortais*** enquanto uma espada pode ter o aspecto permanente ***Emite brilho próximo a criaturas malignas***. Os efeitos são os mais variados e usar a criatividade nesse momento (ou umas fontes de inspiração) pode ajudar bastante.

"Ei, esse tesouro é meu!"

Não apenas de aventuras vivem os heróis, mas também de tesouro, afinal, eles também precisam pagar suas contas (em especial quando se trata de itens mágicos).

Tesouros são uma segunda maneira de premiar os personagens por suas ações - a primeira é a experiência. Isso pode representar itens valiosos ou poderosos. Como sabemos, em Fate, os persona-

gens se tornam mais fortes por alcançarem marcos. Então, além dos benefícios concedidos normalmente, forneça-lhes também tesouros, dependendo da grandeza dos acontecimentos.

Uma horda de criaturas hediondas pode possuir bens valiosos ou mesmo armas e itens poderosos. Esses itens se tornam extras, possuindo suas próprias fichas, para organizar melhor a quantia de poder, de acordo com o marco alcançado. Em um marco significativo, um grupo de aventureiros poderia encontrar algumas moedas para garantir os próximos dias de comida e estalagem e um anel que possui um aspecto (talvez um segundo ou terceiro item com um aspecto cada, de acordo com o julgamento do narrador).

Em um marco maior, além de itens valiosos, como jóias e ouro, poderia encontrar armaduras, cajados, anéis, armas e outros itens que possuam aspectos e façanhas.

Outra opção é o melhoramento de itens que o personagem já possui. Na vila que os personagens salvaram, talvez haja um feiticeiro ou ferreiro que se dispõe a tornar uma arma ou armadura mais poderosa através de uma magia ou tecnicas antigas, em forma de agradecimento. Nesse ponto, uma arma que já possui uma característica pode ganhar algo novo, como a espada que ***Emite brilho próximo a criaturas malignas*** pode receber a façanha ***Corte sagrado (inflige estresse em criaturas intangíveis)***.

Os itens poderosos seriam representados por extras, mas e o que for valioso? Você vai ficar contando moedas durante o jogo?

Uma alternativa é fornecer aspectos temporários aos personagens que represente sua riqueza momentânea. Em um marco menor, ao derrotarem os inimigos e recolherem os bens (umas moedas ou jóias simples) o narrador pode fornecer a cada personagem o impulso ***Grana extra (fiz por merecer!)*** que pode ser invocado em rolagens de Recursos. Se os personagens alcançaram um marco maior ou deseja representar uma riqueza prolongada, poderia permitir várias invocações desse mesmo aspecto, antes que ele desapareça.

Um tesouro considerável poderia conter alguns impulsos em forma de ouro por jogador (talvez três ou quatro). Além disso, poderia haver um extra por personagem, ou um que beneficie a todos de alguma forma. A lista é gigantesca, indo de armas poderosas a livros de magia ou acessórios peculiares. Se o item não possuir nada que torne os personagens mais interessantes (ou a cena mais dramática), talvez nem precise ser mencionado.

Eu não me preocuparia com quanto tudo isso deve pesar, afinal um impulso pode representar apenas um punhado de moedas ou uma única jóia. Se alguém abusar disso e decidir carregar todo o ouro e itens preciosos da caverna, poderia receber um aspecto ***Sobrecarga*** caso possuísse uma quantidade de impulsos maior que o seu Vigor +3, e ir agravando à medida que o peso aumenta (recebendo estresse ou mesmo consequências).

A partir desses conceitos, o jogador pode usar os marcos para criar aspectos que melhorem o item, ou façanhas que o façam mais permanentes.

O importante é encontrar a melhor forma de enquadrar esses elementos em seu jogo. Se sentir que está muito complexo, simplifique; se faltar algo, acrescente, em especial se for diversão.

Sistema Super Simples de Magia (S^3M)

Por Filipe Dalmatti Lima

Fate pode ser excelente em muitas coisas, mas quando o assunto é magia a coisa fica “complicada”. Magias são façanhas? Magias são Aspectos? Magias são perícias? Magias são Extras? São Abordagens? O que, afinal de contas, é magia?

Felizmente não há uma única resposta para lidar com magias, e cada grupo acaba escolhendo um pacote para utilizar, ou não, em suas campanhas. Este artigo trata exatamente sobre uma abordagem simplificada para usar magias em FAE: magias por meio dos adjetivos. Este é um sistema bastante suave, de forma que o foco aqui é auxiliá-lo a contar histórias legais. O nome S^3M não foi nada criativo, pelo menos ficou diferente do que já se conhece.

Dentro deste sistema, magias são movimentos: ataque, defesa, criar vantagens ou superar.

Antes de continuar, é importante deixar claro que este sistema é uma caixinha de ferramentas. Isto significa que, para funcionar, será necessário refletir sobre o cenário e sobre o estilo da magia, por exemplo:

- **Estilo Senhor dos Aneis:** A magia é presente, porém bastante rara e bastante sútil.
- **Estilo Tormenta/Forgotten Realms:** existem bastantes artefatos mágicos e relacionamento com a magia.
- **Estilo Harry Potter:** é algo tão trivial que todos são magos ou são capazes de realizar feitiços.
- **Estilo Dresden Files:** é algo mal compreendido, que invoca forças fora da compreensão e aventura-se no desconhecido.
- **Estilo Avatar:** a magia é manifesta na forma de elementos primais (ar, fogo, água e terra).
- **Seu estilo:** sua visão particular sobre como a magia deve, ou não, ser.

Uma vez que você refletiu sobre tudo isto, é chegado o momento dos adjetivos. O Fate Core possui uma tabela de dificuldades:

+8	**Lendário**
+7	**Épico**
+6	**Fantástico**
+5	**Excepcional**
+4	**Ótimo**
+3	**Bom**
+2	**Razoável**
+1	**Médio**
+0	**Medíocre**
–1	**Ruim**
–2	**Terrível**

O sistema de adjetivos é bastante simples: basta criar ou escolher as magias daqueles seus outros livros de RPG ou dos livros que você leu, ou dos jogos de vídeo game, e inserir ela em um dos adjetivos! Simples assim! Mecanicamente falando, as regras de como a magia funciona são similares à dos livros de RPG que você se inspirou, ou à magias que você mesmo inventou.

Esse é um sistema que exige bom senso, pois tudo depende bastante da relação jogador-narrador. Por exemplo, em um jogo de fantasia, estilo Tormenta, considere a seguinte tabela com as magias:

+9	**Conjurar Dragão, Desejo**
+8	**Lendário: Conjurar elemental, Chuva de Meteoros, Parar o Tempo, Teleporte em massa**
+7	**Épico: Labirinto, Ilusão Permanente**
+6	**Fantástico: Teleporte, Metamorfose, Dissipar Magias, Invocar Mortos-Vivos**
+5	**Excepcional: Proteção a Magia, Ilusão Maior, Cone Glacial, Advinhação**
+4	**Ótimo: Voo, Bola de Fogo, Velocidade, Relampago, Metamorfosear-se, Toque Vampírico**
+3	**Bom: Conjurar criaturas, Invisibilidade, Ilusão Menor, Sono, Detectar Magia, Força Aprimorada.**
+2	**Razoável: Armadura Arcana, Mãos Flamejantes, Proteção elemental, área escorregadia**
+1	**Regular: Misseis Mágicos, Servo Invisível, Montaria Arcana**
+0	**Medíocre: Truques inofensivos**

Magias podem ser aspectos

Conjurar uma magia é tão simples quanto ser bem sucedido em um teste de Criar Vantagem; neste caso a magias será um aspecto! Estamos falando de FAE, não é mesmo? Então é o jogador que escolhe a abordagem para invocar a magia, de forma que não precisa ser apenas esperto para realizar um feitiço.

Então, qual é a graça das magias? Possuir descrições narrativas e criar cenas legais!

Invisibilidade pode ser considerada como um aspecto que confere +2 para agir sorrateiramente durante uma cena. Afinal de contas invisívil é diferente de ***Não faço barulho algum e não exalo nenhum tipo de cheiro.***

Armadura arcana concede um aspecto que confere bonus +2 para a próxima defesa do alvo, exatamente como um aspecto funciona.

Força aprimorada concede um aspecto que confere bonus +2 para o próximo ataque do aliado, ou bonus +2 para poderosamente levantar um objeto/forçar uma porta.

Duração das Magia

Como padrão, as magias possuem três tipos de duração: instantaneo, cena e concentração. Quando uma magia é instantanea, seu efeito ocorre e ela prontamente acaba. Em geral, magias que duram uma cena são magias a serem utilizadas para superar obstáculos. As magias que exigem concentração são do tipo que invocam uma criatura para batalhar ou realizam algum tipo de efeito que permanece. A duração da magia pode ser interpretada de forma situacional: é possivel utilizar invisibilidade momentaneamente para se aproximar do oponente e pegar ele desprevenido, por exemplo.

Apresentamos uma lista resumida das duvidas mais pertinentes quanto a lidar com magias.

Como definir quem é capaz de utilizar magias?

A forma mais honesta de definir isto é com base no conceito principal do jogador, se ele mencionar que é um usuário de magias, então definam junto a lista de magias que ele tem, ou pode ter, acesso.

Mas o que acontece quando há um jogador que quer ser híbrido ou orientado a uma temática específica?

Para cada caso siga o bom senso e definam juntos uma lista de magias que faça sentido para o personagem. Cada personagem pode escolher uma lista de magias, de forma a mimetizar classes como bardos, necromantes, ilusionistas, magos do fogo, etc.

Magias podem ser adquiridas no decorrer do jogo?

Sim, se for o caso, talvez seja interessante que o jogador possua uma espécie de grimório e vá anotando todas as magias que ele vai adquirindo, de acordo com a narrativa.

O que, ou quem, é a fonte de poder das magias?

Este é um ponto que só trará mais e mais elementos narrativos para a história; em outras palavras, escolha o modelo que melhor se encaixar com seu cenário. Talvez seja interessante que haja a necessidade de contratos com entidades superiores. Talvez a magia seja apenas uma forma de energia bruta esperando pelas mãos corretas para ser moldada.

Qual é a dificuldade para realizar cada feitiço?

Depende muito do seu jogo e do impacto que você deseja que a magia cause para a narrativa. Em O Senhor dos Nneis não faria sentido existir bolas de fogo ou magias mais "pirotécnicas", pois o estilo do cenário possui a magia de forma bastante sútil, tanto que Gandalf muitas vezes luta com sua espada. É interessante para seu jogo que os personagens tenham alta mobilidade? Então baixar a dificuldade da magia Voo para +2 é interessante, por exemplo.

Qual é o limite para realizar magias?

Não há limite para realizar magias, entretanto pode ser interessante negociar com o jogador consequencias para o caso de falhas críticas ou uso excessivo de magias. Vale a pena lembrar que magias são aspectos, portanto, podem ser forçadas.

Como interpretar a falha no momento que o jogador invocou uma magia?

Novamente, depende do contexto narrativo. Uma falha em Fate pode ser também um sucesso com um custo, ou um efeito indesejável. Em alguns momentos chave, falhas podem causar consequencias. Por exemplo, uma falha em uma bola de fogo pode significar um ataque de modificador +3 contra todos os membros da própria equipe.

Façanhas e o S³M

Até aqui, o sistema de magias parece bastante interessante, entretanto, este é um ponto crucial que pode quebrar completamente o sistema: combos de façanhas. Idealmente, façanhas devem ser mais restritas quanto ao bônus +2. Não é dificil atingir +7 com as "combinações" corretas e começar a quebrar o jogo com magias que estragam totalmente a diversão. De forma a se esquivar disto, façanhas adquiridas para utilizar magias são diferentes.

Façanhas nunca podem ser combinadas, quando duas façanhas se aplicam, escolha um bonus, ou efeito, maior. Abaixo encontra-se uma lista de façanhas que podem ser interessantes (e que não quebram o jogo):

Aumentar magia: Aumentando a dificuldade da magia em 1, ela também aumenta sua eficácia. Por exemplo ***Invisibilidade*** passa a ser ***Invisibilidade em grupo***. Bola de fogo passa a atingir duas zonas ao invés de uma.

Canalizar poder: Uma vez por cena, uma magia de ataque bem sucedida recebe um bonus de +2 no dano final.

Poder oculto: Uma vez por sessão, receba um bonus +2 nos testes para realizar uma magia. Esta escolha precisa ser anunciada antes que a magia seja realizada.

Invocações superiores: Criaturas conjuradas possuem bonus +1 de estresse (normalmente as invocações possuem estresse 1 e dano igual ao modificador de sucessos que ultrapassaram a dificuldade estabelecida, no momento que a magia foi realizada).

Esforço arcano: O mago pode gastar forças interiores e se ferir para garantir o funcionamento da magia. Aquele que possuir este talento pode negociar uma consequencia (moderada ou severa) em troca de um bonus +2 para realizar uma magia.

Foco arcano: Um item único, frágil e de difícil fabricação (lanternas, cajados, bastões, baralho de cartas, símbolos místicos, instrumentos musicais, varinhas, grimórios, etc.) é utilizado para aumentar os poderes místicos. Sempre que estiver em posse de seu

foco, o personagem possui um bonus +2 para realizar qualquer encantamento. Caso não esteja em posse do item, o personagem ficará impossibilitado de conjurar magias. Caso um jogador que possua esta façanha receba uma consequencia, o item quebrou.

Maestria na "Magia": O personagem é especialista em uma certa magia, escolhida pelo jogador. Uma vez por cena receba +2 para realizar esta magia específica.

Receptáculo: Com um ritual estabelecido pelo narrador, o personagem pode possuir um item que armazena fonte de poder mágico. Uma vez liberado o poder do receptáculo, o personagem recebe um bonus +2 para realizar uma magia. Logo após o uso o receptáculo fica vazio e precisará de outro ritual para ser recarregado.

Mago de guerra: Uma vez por cena é possível criar uma magia de ataque e subsequentemente atacar com ela. Ou seja, realizar duas ações em uma mesma rodada.

Considerações Finais

Esta matéria tem como premissa abordar uma forma simples e elegante de utilizar magias sem a necessidade de alterar drasticamente a mecanica do jogo. Ao contrário de outras propostas apresentadas, o S^3M é apenas uma caixinha de ferramentas e precisa de materiais adicionais, muitas vezes aquele seu livro de Mago A Ascensão, Ars Mágica e AD&D. No caso de alguma ajuda específica (como adaptar as magias de AD&D, por exemplo) entre em contato conosco, quem sabe não é uma próxima matéria?!

Diversidade Heróica

Por Fábio Silva

Entre os elementos mais característicos da fantasia clássica, o mais notável são as raças e classes. Seres com traços físicos e culturais únicos que formam a base da sociedade fantástica de muitos jogos e universos ficcionais. Aqui, trabalharemos as quatro raças mais difundidas nos jogos "escola véia", sendo humano, elfo, anão e halffling; bem como as classes primordiais: o combatente, o ladrão, o mago e o clérigo.

Aqui você encontrará uma outra forma de tratar esses traços, além das apresentadas no artigo *Fate Fantástico* que abre essa edição. Uma forma mais completa, que normalmente tomaria horas de preparação do narrador na criação de aspectos e façanhas que formam as principais peculiaridades de cada um desses elementos.

Se você gosta de jogos mais completos, use essa opção; em especial se pretende iniciar uma campanha ou aventura longa.

Raças

Dos mais diversos lugares, esses seres são amplamente adaptáveis, apesar de muitos viverem em regiões preferíveis. Modifique o que for preciso para que cada raça possa se enquadrar melhor no contexto do seu mundo.

Cada descrição de raça possui um conjuto de aspectos e façanhas que fazem parte de sua cultura. Apenas personagens daquela raça podem escolher tais características, seja durante a criação do personagem, ou na evolução quando alcançam um marco.

Para representar a ligação do personagem com o seu povo, o jogador deve escolher ao menos um aspecto apresentado na descrição da raça. Ele pode escolher mais de um se desejar. Dois dos aspectos apresentados foram pensados como a dificuldade. Ele também tem direito a escolher uma façanha de raça. Porém, apenas personagem pertencentes à raça podem escolher as façanhas listadas na mesma.

Essa façanha é gratuita e não deve ser descontada do número de façanhas iniciais. Se desejar adquirir outra façanha, deve pegar.

Humanos

Presentes em todas as regiões, os humanos são a raça mais frágil aos caprichos do tempo. Conhecidos por suas ambições e sonhos, tornamram-se em pouco tempo a raça mais populosa do mundo, devido sua versatilidade; indo desde os nômandes das montanhas gélidas aos habitantes dos desertos estéreis.

Aspectos: ***Meu instinto humano é minha sabedoria***, ***Sobrevivente adaptável (humano)***, ***Vida curta e destino épico***, ***Minhas ambições me guiam***, ***Corpo e mente frágeis***.

Façanhas:

Mestre em sobreviência: Você sempre encontra água potável e comida saudável suficientes para uma pessoa para uma quantidade de dias igual ao seu nível em Conhecimento, mesmo em condições severas. Isso em geral toma a metade de um dia de trabalho dedicado. Gaste um ponto de destino para reduzir o tempo à metade. Você também pode gastar um ponto de destino para encontrar o suficiente para uma pessoa, além de você, por ponto.

Conhecedor de línguas: Não importa se viajou bastante com um familiar ou como conheceu diversas pessoas de várias culturas diferentes; você pode fazer uma rolagem de Comunicação para representar um conhecimento prévio em uma língua ou dialeto. A dificuldade da rolagem depende de quão exótica é a língua. +2 para dialetos e línguas comerciais, +3 para as línguas de uma região distante, +4 para línguas de povos exótico, +5 para línguas extintas. Um sucesso cria o aspecto de situação ***Comunicação estabelecida*** com uma invocação grátis.

Anões

Criaturas robustas e conhecidos por sua cabeça dura, apesar da estatura. Costumam habitar subterrâneos e regiões montanhosas. Famliarizados com o trabalho pesado da exploração do ferro e fabricação de utensílios derivados disso, são honrados e orgulhosos de seu talento e de sua fama.

Aspectos: ***No coração da rocha reside o lar de um Anão***, ***A arte anã é nosso orgulho***, ***Um anão honrado matem sua palavra***, ***O orgulho elfico é uma doença grave***, ***Cabeça quente e pavio curto***.

Façanhas:

Resistência do búfalo: Recebe um bônus de +2 em ações de Superar contra efeitos de veneno, cansaço, insolação, hipotermia, fome e sede.

Instinto Anão: Um anão recebe +2 para identificar portas secretas, declives, armadilhas e fossos em estruturas de pedras.

Visão noturna: Por seu costume com a vida subterrânea os anões recebem o aspecto ***Olhar da coruja*** em ambientes com pouca ou nenhuma luz, independentemente se é externo, como uma floresta ou vale, ou se é interno como uma caverna ou sala. Ele pode invocar esse aspecto em qualquer rolagem de Criar Vantagem, Superar, Ataque ou Defesa.

Elfo

Criaturas silvestres de aparência exótica e um passado místico. Os elfos são seres intimamente ligados a áreas selvagens e raramente saem delas a não ser por boas razões. Seu orgulho por sua cultura e arte é merecido, apesar de um pouco egocêntrico.

Aspectos: ***A selva é o lar de um Elfo***, ***Beleza e refinamento dignos de minha raça***, ***Meu povo é meu orgulho***, ***A rudeza dos Anões os corrói***, ***Orgulho petulante.***

Façanhas:

Movimento do vento: O personagem se move com sutileza e graciosidade. Ele recebe um bônus de +2 em ações de Superar e Criar Vantagem com Furtividade.

Sono elfico: Os elfos recebem um bônus de +2 nas jogadas de Defesa ou Superar contra qualquer situação relacionada a sono (incluindo magia).

Visão noturna: Os elfos recebem o aspecto ***Olho feérico*** em ambientes com pouca ou nenhuma luz, independentemente se é externo, como uma floresta ou vale, ou se é interno como uma caverna ou sala. Ele pode invocar esse aspecto em qualquer rolagem de Criar Vantagem, Superar, Ataque ou Defesa.

Halfling

Seres pequenos e de aparência frágil, mas corajosos e curiosos. São bastante habilidosos e possuem uma sabedoria de causar inveja. São criaturas alegres e possuem uma cultura rica em festas, boa comida e grandes histórias.

Aspectos: ***Uma boa aventura para animar***, S***abedoria do Halfling e esperteza da vida***, ***A curiosidade matou um Halfling***, ***Coragem imprudente por amigos***.

Façanhas:

Pulo do gato: Um Halfling recebe um bônus de +2 em rolagens de superar e criar vantagem usando a perícia Atletismo.

Um amigo em cada esquina: Por serem criaturas amigáveis e aventureiras, um Halfling pode gastar um ponto de destino para conhecer uma pessoa de confiança em um local, por mais distante e improvável que seja. O jogador deve dar uma explicação simples sobre como eles se conheceram e criar um aspectos de situação adequado (como ***Um velho amigo de meu avô***) e talvez situações exóticas (como conhecer um goblin em uma cidade sombria no meio de uma floresta amaldiçoada) possam exigir uma boa explicação e um ponto de destino extra. Esse aspecto pode ser invocado sempre que for adequado na região em questão e a primeira invocação é grátis (mas ainda é preciso pagar o ponto extra para o caso de situações exóticas).

Classes

A classe representa o treinamento que o personagem recebeu. Isso pode ser a experiência de vida ou seu início em uma nova carreira. Também, não indica necessariamente uma idade, mesmo que o personagem seja iniciante na classe. Um anão ferreiro pode ser obrigado a se aventurar nos seus 200 anos, movido por um propósito pessoal ou um elfo mago aos 600 anos pode deixar seu lar em busca de salvar sua terra natal.

Cada classe é formada por um grupo de informações que os personagens recebem ao escolher fazer parte dela. O jogador deve escolher no mínimo um dos aspectos listados na classe, ou criar um que represente seu treinamento ou experiência. Nada impede que ele escolha mais de um, contanto que não ultrapasse o limite de aspectos iniciais do personagem. Para cada classe, são listados três aspectos, um deles se enquadrando como uma dificuldade.

Depois, há três perícias que o personagem recebe em um nível pré-determinado. Isso representa o conhecimento e especialidade do mesmo em sua profissão. O jogador não deve manejar os níveis da classe, a não ser que apresente uma explicação e o grupo esteja de acordo. Depois, ele pode escolher livremente o restante das perícias que faltam para completar a pirâmide, ou escolher durante o jogo. Isso permite uma boa diversificação dentro de uma mesma classe, podendo haver combatentes com perícias bem distintas, apesar de possuírem a mesma base de treinamento.

E, por último, há duas façanhas por classe. Essas façanhas não são gratuitas e devem ser compradas usando as façanhas inicias. Elas também podem ser adquiridas ou melhoradas ao se alcançar um marco adequado.

O Combatente

O mestre em armas e técnicas marciais. Sua especialidade é a coragem em enfrentar os inimigos e proteger os companheiros e indefesos. Eles são bem versateis, indo de guerreiros com espadas, lanças e outras armas de mão aos arqueiros e peritos em armas de arremesso.

Aspectos: ***Mestre das laminas***, ***Veterano de guerra***, ***Não tiro vantagem de um adversário***.

Perícias:

Lutar ou Atirar Ótimo (+4)

Atletismo ou Vigor Bom (+3), escolha mais uma perícia

Provocar ou Percepção Razoável (+2), escolha mais duas perícias

Escolha mais 4 perícias qualquer com Regular (+1)

Façanhas:

Investida: Escolha um inimigo que esteja a uma zona de distância e gaste um ponto de destino para ser automaticamente bem-sucedido em uma ação de Criar Vantagem. O seu personagem se desloca para dentro da zona do opoente e realiza uma ação adequada para adicionar um aspecto de situação ao alvo - recebe uma invocação grátis.

Olhos afiados: Você consegue avaliar o melhor ponto para acertar o seu oponente. Você pode usar sua perícia de ataque (Atirar ou Lutar) com uma ação de Criar Vantagem para criar o aspecto de situação ***Ponto vulnerável***. Todos que saibam da existência desse aspecto podem invocá-lo para receber bônus ou rolar novamente nas ações contra o alvo.

O Clérigo

O clérigo é uma figura espiritual, servindo a um propósito ou divindade. Eles se tornam abnegados e seguem fielmente sua causa, recebendo poderes incríveis em troca de sua renúncia. Apesar de sua vida devota, os Clérigos são grandes combatentes, sendo vistos com trajes simples e armas modestas, mas também com armaduras de combate e armas devastadoras.

Aspectos: ***Meu poder vem de meu Deus***, ***Não há nada tão profano quanto um morto-vivo***, ***Meu empenho é pela justiça***.

Perícias:

Vontade (+4)

Empatia ou Comunicação (+3), escolha mais uma perícia

Lutar (Atirar) ou Provocar Razoável (+2), escolha mais duas perícias

Escolha mais 4 perícias qualquer com Regular (+1

Façanhas:

Toque sagrado: Um Clérigo com essa façanha pode canalizar o poder de sua divindade para curar ferimentos de um indivíduo. Se for usado contra mortos-vivos, a cura é revertida em dano. O clérigo precisa gastar um ponto de destino (que representa o poder da divindade esvaindo de seu corpo) e realizar uma rolagem de Superar usando a perícia Vontade. A dificuldade base é igual a quantidade de estresse ou consequência a ser curado. Por exemplo, um clérigo deseja usar o toque sagrado para curar duas caixas de estresse, ele precisa alcançar +2 (equivalente às duas caixas) em sua rolagem. Se for curar uma consequência severa a dificuldade é +6.

Expulsar mortos-vivos: O mesmo poder da divindade pode ser usado para expulsar mortos-vivos. O Clérigo realiza uma rolagem de Vontade com a dificuldade base sendo +1 para cada morto-vivo presente. Em caso de sucesso as criaturas fogem amedrontadas. Em caso de sucesso com estilo, o Clérigo causa dano sagrado nas criaturas equivalente à quantidade de tensões que conseguir em sua rolagem.

O Ladrão

Especialista em entrar em lugares sem ser notado ou deixar pistas, arrombar trancas, desmontar e montar armadilhas e todas essas atividades furtivas (algumas bem traiçoeiras).

Aspectos: ***Especialista em invasões***, ***Cleptomania é um estilo de vida***, ***Rosto fácil de reconhecer***.

Perícias:

Enganar ou Furtividade (+4)
Atletismo ou Provocar (+3), escolha mais uma perícia
Lutar ou Atirar (+2), escolha mais duas perícias
Escolha mais 4 perícias qualquer com Regular (+1)

Façanhas:

Desviar atenção: Use Enganar para Criar Vantagem, criando um aspecto que mostre a seus adversários que não você não é uma ameaça iminente (talvez algo como ***Cuido do magricela depois***). A dificuldade na rolagem é +2 para um inimigo e aumenta em +1 para cada adversário em cena. Você pode invocar esse aspecto para realizar ataques contra qualquer adversário.

Ataque sorrateiro: Você usa Furtividade em vez de Lutar para atacar, mas apenas se houver um aspecto de situação que indique que você não foi visto antes do ataque (coisas como ***Camuflado***, ***Emboscada***, etc). Uma vez que tenha realizado o ataque, você foi visto.

O Mago

Estudioso da magia arcana possuindo experiência e conhecimento dos segredos da magia. Carregando um grimório com os seus segredos mágicos, um mago está sempre ansioso por conhecimento que possa satisfazer seus objetivos.

Aspectos: ***Leal à guilda dos magos***, ***Tudo pelo conhecimento Arcano***, ***Efeitos mágicos imprevisíveis***.

Perícias:

Conhecimento (+4)

Vontade ou Ofícios (criar itens mágicos) (+3), escolha mais uma perícia

Comunicação ou Contatos (+2), escolha mais duas perícias

Escolha mais 4 perícias qualquer com Regular (+1)

Façanhas:

Criar pergaminho: O mago pode, com uma rolagem bem sucedida de criar vantagem com a perícia Conhecimento, criar um pergaminho, na forma de aspecto, que contenha uma magia. Esse item pode ser invocado a qualquer momento (ele pode invocar esse item sem gastar ponto de destino se obtiver um sucesso com estilo) por qualquer pessoa que saiba ler no idioma em que foi escrito. Magos espertos criam código de escrita para magias poderosas para que apenas eles ou um grupo seleto de pessoas, que entendem a criptografia, consigam lançar a magia.

Identificar magia: Com uma rolagem de Superar de Conhecimento o mago pode intuir sobre uma magia que foi ou está sendo usada. Com isso ele cria ou descobre um aspecto relacionado a ela. Independentemente se é para identificar o poder de um item mágico ou qual magia um indivíduo está preparando, o mago pode invocar esse aspecto em seu benefício ou forçar contra o alvo.

É Uma Cilada!

Os grupos online rendem muitos debates frutíferos. Um desses foi iniciado pelo Cássio Alves Cavalcante, que desenvolveu algumas formas interessantes de trabalhar uma emboscada em Fate. Talvez você se identifique com algumas ou ache tudo novo e interessante. O ponto é: faça parte do grupo por debater e tornar ainda mais rica a comunidade do Fate em português. Vamos ver o que o Cássio aprontou?

Uma Emboscada!

Por Cássio Alves Cavalcante

Eu imaginei três tipos de resoluções para uma emboscada, mas as possibilidades são várias! Eu iria me basear no tipo de PdN que está emboscando os PJs:

Se forem PdNs sem importância, faria um teste simples de Superar, entre a Percepção do PJ que esta liderando o grupo (o PJ que esta na frente) contra Furtividade passiva do PdN. Caso os PJs empatem ou superem, eles criam o impulso ***Emboscadores surpreendidos*** ou se eles falharem os emboscadores criam o impulso ***Aventureiros Surpreendidos***.

Se forem PdNs de Suporte ou PdNs sem importância de nível Bom, faria um teste de Superar entre equipes (teste de Superar com Trabalho em Equipe), onde os líderes de cada equipe rolariam um contra o outro. Nesse caso o líder dos PJs rolaria a Percepção contra a Furtividade do líder dos PdNs, seguindo as regras de Trabalho em Equipe da página 162 do Fate Básico.

Para decidir quem será o líder em ambos os grupos, basta esolher o personagem com o maior valor da perícia relacionada, e este será ajudado por qualquer outro participante do grupo em questão, que possuir a mesma perícia em um nível ao menos Regular (+1) - nesse caso, cada personagem com essa perícia adiciona +1 na jogada do líder e apenas o líder faz a rolagem.

Caso os PJs superem, eles criam o impulso ***Emboscadores sur-***

preendidos ou se eles falharem os emboscadores criam o impulso ***Aventureiros surpreendidos***. Se ocorre um empate, não é gerado nenhum impulso, pois ambos estão surpresos ou ambos perceberam a presença um do outro.

A solução mais simples seria determinar que os PJs foram surpreendidos e criar o impulso ***Aventureiros surpreendidos*** para a cena, fornecendo a eles um ponto de destino e utilizando o que é dito na página 71 do Fate Básico: "...você não precisa rolar os dados ou fazer nada para adicionar novos aspectos – apenas faça uma sugestão e se o grupo achar interessante, é só escrever ele.".

⊞

O Destino do Dragão

Criado pelo Filipe Dalmatti Lima, o Destino do Dragão, foi um concurso realizado no grupo do Facebook Fate Brasil - Movimento Fate RPG Brasil, com o intuito de incentivar a produção de material pelo público que acompanha o Fate em português. E foi incrível! Cada ideia melhor que a outra, e se tornou realmente difícil escolher um único vencedor. Os jurados foram o próprio Filipe e eu, Fábio Silva.

Logo, tomamos uma decisão: seria escolhido um dragão para sair na Conexão Fate #2 e todo o restante será publicado no blog do Conxãõ Fate, que conterá todas as ideias enviadas para o concurso. Porque fazer isso?

Cada um teve sua particularidade que o tornou incrível de várias formas. E tudo isso merece ser mostrado ao público e distribuído no melhor formato possível.

Assim sendo, o dragão escolhido para integrar a Conexão Fate #2 foi... **Origami Dragon**, por **Estevan Queiroz**.

Origami Dragon

Por Estevan Queiroz

O Dragão de Origami, quando encontrado, nada mais é que um pequeno dragão (do tamanho de um gato) feito de origami, cuja missão principal é proteger um local a todo o custo. Sua forma física é formada por papéis amarelados com estranhas runas escritas em sangue dracônico. Ele é bastante ágil batendo suas asas de papel enquanto voa pelo local.

De seus senhores ele só exige uma coisa: conhecimento. Livros, mapas e pergaminhos ficam empilhados e espalhados em seu domínio de modo que ele possa absorver o máximo de conhecimento possível.

Aspectos:

Conceito: ***Devorador de Conhecimento e Criaturas Ignorantes.***

Dificuldade: ***Odeio gente burra, Distraído por histórias épicas, Pirofobia aguda, Eu nunca esqueço as coisas, Se está escrito essa é a verdade, Obediência plena ao meu senhor.***

Perícias:

Épico (+6): Conhecimento
Excepcional (+5): Ofícios—Investigar
Ótimo (+4): Lutar—Provocar—Vontade
Bom (+3): Furtividade—Percepção—Atirar
Razoável (+2): Vigor—Empatia

Controle Total sobre Papel (Extra)

Permissão: Dragão de Origami
Custo: Nenhum

Caso tenha papel nas proximidades, odragão de origami pode utilizar encantamentos que permitem manipular o papel da forma que desejar. Dobrar, levitar e mover à média distância são ações simples, mas que precisam de uma leve concentração (é considerada como a ação da cena e ele ainda pode se movimentar livremente). Esse papel "tocado" pelo encantamento fica mais resistente do que o normal, lembrando maleáveis folhas de aço, porém ainda vulneráveis ao fogo.

Caso seja amedrontado por fogo ele ganha dificuldade +2 em todas as rolagens de façanhas que envolvam utilizar papel.

Façanhas

Bom com as palavras: O dragão sabe exatamente o que falar e quando falar. Permite que ele troque seu Provocar por Empatia para criar vantagens sociais. Ele aparenta ser uma criatura eloquente e educada que só gostaria de saber o nome dos seus visitantes.

Escrito em Sangue: Caso o dragão descubra o nome dos seus oponentes, será visível a todos que o dragão escreveu com sangue em seu peito o nome da sua futura próxima vítima. O próximo ataque corpo-a-corpo contra essa vítima em questão terá um bônus de +2.

Caixão de Palavras: O dragão é capaz de retirar um oponente temporariamente do combate enviando milhares de folhas de livros agarrarem e prenderem sua vítima. A vítima perde completamente a capacidade de agir fisicamente por 4 turnos. Se comunicar ou usar habilidades que não exijam movimento físico ainda é possível (essa habilidade só funciona se no local houver muito papél disponível). Aliados podem livrar a vítima dessa habilidade arrancando as folhas do seu corpo. Cada membro que ajude nessa ação diminui o aprisionamento em 1 turno.

Ampliar Corpo: Caso tenha acesso a papel nas proximidades (não importa de que tipo ou se já escrito) ele pode absorvê-lo para ampliar seu corpo ganhando mais caixas de Stress Físico. Desse modo ele também ganha tamanho e volume físico mudando de Diminuto para Médio e depois para Grande. Esse bônus se limita a até +2 caixas de stress físico.

Criatividade Tangível: Ao utilizar Ofícios ele pode criar objetos inanimados (não mecânicos e nem inteligentes) com as folhas de papel do local como paredes, espadas, lanças e escudos que flutuam e se movimentam da forma que bem entender. Geralmente esse efeito lhe confere +2 em lutar para atacar ou se defender (dependendo do que ele gerou por ultimo).

Objetos de Papel

Estresse físico: ☐

Estresse e Consequências
Forma Diminuta:
Stress Físico: ☐☐
Stress mental: ☐☐☐☐

Forma Média:
Stress Físico: ☐☐☐
Stress mental: ☐☐☐☐

Forma Grande:
Stress Físico: ☐☐☐☐
Stress mental: ☐☐☐☐

Domínios e Particularidades

Aspectos de Cena: Palavras Desnecessárias

Geralmente seu domínio é uma biblioteca ou algo que atualmente se pareça com isso. Existem milhares de livros espalhados ou empilhados no local onde essa criatura vive. Não importa se é uma caverna ou está em um castelo, o número de livros chama bastante atenção.

É possível encontrar tomos mágicos ou livros sobre conhecimentos específicos largados pelo local, qualquer pessoa pode ler esses livros sem que o dragão se incomode (já que ele já absorveu esse conhecimento todo). As pilhas de livros oferecem vantagem em furtividade +2, já que é fácil se esconder entre elas.

Encontro

O Dragão de Origami é extremamente pacífico e segue suas ordens a risca. Seu comportamento será pautado principalmente sobre o que lhe foi ordenado no "Grande Contrato" que pode ser: impedir a passagem de pessoas não autorizadas, proteger um artefato, matar uma raça em especial, etc.

Segue abaixo sugestões de aspectos e reações do dragão ao grupo. A sugestão é que ele se encontre dentro de um grande salão em

algum castelo antigo ou abandonado. Esse local seria todo iluminado por artefatos que lembram globos de luz (os quais não trariam perigo de fogo ao papel).

- **O Prefácio:** Ao se encontrarem com ele, o dragão oferecerá chá aos aventureiros e os indagará sobre seus objetivos, suas histórias e principalmente sobre o seus nomes. A intenção é que os jogadores se sintam seguros. O Dragão de Origami não atacará a não ser que os aventureiros o ataquem primeiro ou desobedeçam o ***Grande Contrato*** do qual em alguma hora o dragão irá educadamente citar.

Caso ele não consiga convencer os jogadores a desistirem de sua missão ou a situação ficar hostil, um combate inevitavelmente será iniciado.

- **A Introdução:** No início do combate o dragão dará um rugido agudo e milhares de folhas da sala voarão atrapalhando a visão dos combatentes e um aspecto de cena surge chamado ***Palavras ao vento***. As portas ou passagens se fecharão com folhas formando uma espécie de arena. Caso os jogadores falhem em um teste de Percepção, dificuldade +2, eles não conseguirão distinguir o que é papel e o que é dragão. Os jogadores podem tentar superar esse aspecto da forma que melhor entenderem. Nesse momento o Dragão de Origami se esconde e utiliza sua façanha de **Ampliar Corpo** para atingir o tamanho mediano. Após essa ação ele surgirá atacando o grupo com qualquer habilidade que o narrador julgar necessária.
- **O Desenvolvimento:** Como o dragão tem o corpo frágil, porém muito ágil, sua estratégia basicamente é se manter distante atacando com armas feita com **Criatividade Tangível** como lanças ou flechas feitas de papel. Caso ele esteja em desvantagem ele próprio cancelará o antigo aspecto invocado e começa-

rá a derrubar todas as pilhas de livros no chão, cobrindo tudo de papel e gerando um novo aspecto de cena chamado ***Mar de palavras***. Os papéis do chão começam a se mover e ondular como se fossem as marés do oceano e o chão se torna completamente instável. Os jogadores não afundam e não precisam nadar, porém é necessário fazer um teste de Atletismo, caso queiram se movimentar rapidamente pela área (qualquer ação física além de andar). Os jogadores podem tentar superar esse aspecto da forma que melhor entenderem. O dragão mergulha nesse mar de papéis e utiliza novamente seu **Ampliar Corpo**, agora ressurgindo como um grande dragão para aterrorizar os jogadores.

- **A Reviravolta:** Esse aspecto pode surgir a qualquer hora caso os jogadores achem muito vantajoso botar fogo no dragão ou nos papéis que existem nessa sala e dessa forma eles podem se arrepender amargamente. Nesse momento o aspecto de cena chamado ***Inferno literário*** surge na cena. O fogo se alastra rapidamente e o dragão ainda consegue manipular o papel que pega fogo. Ele tenta evitar ao máximo que o fogo chegue próximo de seu corpo e ganha ataques com fogo contra seus inimigos. Todos poderão morrer queimados ao mesmo tempo, caso a situação não seja controlada adequadamente.
- **A Conclusão:** Antes de ser vencido (quando sobrar 1 ponto de stress físico) o dragão de origami gritará enquanto as folhas do seu corpo ampliado começam a se dissolver no ar como papél queimado. Visivelmente os jogadores estão vencendo o combate. Antes de ser derrotado, ele irá fazer sua última ação jogando uma maldição sobre o grupo que é um aspecto chamado ***A palavra final***, roubando as palavras das bocas de suas vítimas, onde todos ficarão mudos até que possam matar a criatura.

Morrendo, o Dragão de Origami se contorce de dor e um pilar de fogo vermelho surge iluminando tudo ao redor. No local do seu corpo repousa um pequeno e delicado papel branco com o nome

dos personagens dos jogadores, que ele descobriu, escritos em sangue, com a seguinte mensagem:

> *Eu sou aquele que sabe tudo e nada esquece. O nome daqueles que me derrotaram sofrerão minha vingança eterna, não importa o tempo que custar. Se este juramento aqui está escrito, então essa é a mais pura e eterna verdade.*

Parabéns aos jogadores que sobreviveram ao encontro e serão caçados pela eternidade pelo Dragão de Papel. Caso ele seja invocado novamente essa será a primeira coisa que ele fará antes de aceitar qualquer contrato!

No local do combate todos os livros estão com as páginas rasgadas e espalhadas no chão, sendo impossível tentar encontrar algum tipo de informação útil. O caminho enfim está livre para os jogadores fazerem o que bem entenderem da suas mais novas e condenadas vidas.

E agora?

Bem, mais uma vez, você diz o que achou! Envie críticas e sugestões para conexaofate@gmx.com. No campo “assunto” do email, escreva “Crítica”. Diga o que gotaria de ver, o que não gostou e como a coisa pode melhorar.

Acesse nosso blog para obter mais informações sobre as publicações e sobre o próprio Fate: www.conexaofate.com.br

Colaboração

Se você tem ideias loucas para o Fate e gostaria de colaborar com essa publicação, basta escrever para o mesmo email e colocar no campo assunto “colaboração”.

Você não precisa ser um especilista em português e mesmo se a ideia não for muito clara, nos envie um esboço! Para isso servem os editores; faça-os trabalhar! Todos os créditos serão devidamente fornecidos.

Próxima Edição

A próxima edição será aterrorizante. Abordaremos jogos de horror e as mecânicas disponíveis para deixar todos apavorados.

Nos vemos lá.